DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ファイター	1	民衆英雄
クラス	レベル	背景
ウッド・エルフ	中型	中立にして善
種族	サイズ分類	属性

【筋力】 ＋1 (13)

【敏捷力】 ＋3 (17)

【耐久力】 ＋2 (14)

【知力】 ±0 (10)

【判断力】 ＋1 (13)

【魅力】 −1 (8)

＋2 習熟ボーナス

- ● ＋3【筋力】
- ○ ＋3【敏捷力】
- ● ＋4【耐久力】
- ○ ±0【知力】
- ○ ＋1【判断力】
- ○ −1【魅力】

セーヴィング・スロー

- ○ −1〈威圧〉【魅力】
- ○ ＋1〈医術〉【判断力】
- ○ ＋1〈運動〉【筋力】
- ○ ＋3〈隠密〉【敏捷力】
- ● ＋5〈軽業〉【敏捷力】
- ○ ＋1〈看破〉【判断力】
- ○ −1〈芸能〉【魅力】
- ○ ±0〈自然〉【知力】
- ○ ±0〈宗教〉【知力】
- ● ＋3〈生存〉【判断力】
- ○ −1〈説得〉【魅力】
- ○ ±0〈捜査〉【知力】
- ● ＋3〈知覚〉【判断力】
- ○ ＋3〈手先の早業〉【敏捷力】
- ● ＋3〈動物使い〉【判断力】
- ○ −1〈ペテン〉【魅力】
- ○ ±0〈魔法学〉【知力】
- ● ＋2〈歴史〉【知力】

技能

13 受動【判断力】〈知覚〉値

CP　SP　EP　GP 10　PP

貨幣

14 アーマー・クラス（AC）

＋3 イニシアチブ

10.5m 移動速度

最大ヒット・ポイント 12

現在ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○

失敗 ○○○

死亡セーヴ

- レザー・アーマー
- ロングボウ
- アロー 20 本
- グレートソード
- 背負い袋
- 携帯用寝具
- 携帯用炊事用具
- ほくち箱
- 松明 10 本
- 保存食 10 日ぶん
- 水袋
- 麻のロープ、15m
- シャベル
- 鉄のなべ
- 普通の服 1 着
- ポーチ

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はすべての鎧、盾、単純武器、軍用武器に習熟している。

言語

君は共通語、ドワーフ語、エルフ語、ハーフリング語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

グレートソード：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をグレートソードで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために **1d20 ＋ 3** をロールすること。ヒットすると、目標は **2d6 ＋ 1**［**斬撃**］**ダメージ**を受ける。

ロングボウ：君はロングボウで 45m 以内の目標を射撃したり、180m 以内の目標を（攻撃ロールに不利を受けて）射撃できる。ヒットしたか否かを決めるために **1d20 ＋ 7** をロールすること。ヒットすると、目標は **1d8 ＋ 3**［**刺突**］**ダメージ**を受ける。

ファイター

ファイターはさまざまな武器と防具を使いこなす肉弾戦の達人だ。ファイターはすべての戦闘スタイルの基本を学んだ上で、好きな分野 1 つ（君の場合は弓術）を専門にする。このように、基本的な能力の幅が広く、その上で一人一人が専門的な能力を深く究めているため、ファイターは卓越した戦闘要員となる。

君はファイターというクラスから以下の特徴を得ている。

底力：君は持久力の泉（ただし有限）を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は 1 回のボーナス・アクションを用いて、（1d10 ＋ファイター・レベル）のヒット・ポイントを回復できる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

戦闘スタイル：弓術：遠隔武器での攻撃ロールに＋2 のボーナスを得る。このボーナスは、君のロングボウの攻撃にはすでに含まれている。

ウッド・エルフ

エルフはこの世のならぬ優美さと長い寿命を持つ、情熱的な人々だ。多元宇宙が生まれたばかりのころ、最初のウッド・エルフたちはこの世界の森に惚れこみ、森にまつわる神秘的な特徴を持つようになった。君の足の速さと、茂みその他の自然環境に隠れる能力も、この神秘的な力の一部だ。

ウッド・エルフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から 18m までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋：自分が魅了状態になるのを防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。魔法によって君を眠らせることもできない。4 時間の間トランスと呼ばれる瞑想を行なうことで、大休憩の利益を得られる。君はトランスの間も意識を保っている。

自然隠れ：君は、茂みや豪雨や降雪や霧などの自然現象によって“軽度の隠蔽”を得ているだけの時にも“隠れ身”アクションを行なえる。

裏面へ続く

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。

君の民衆英雄としての背景

君の両親は、ネヴァーウィンターの都の東、ネヴァーウィンター森の端にある、サンダーツリーという豊かな村に住んでいた。だが、近くにあるホートナウ山が 30 年前に噴火し、君の両親は逃げ出した。君の年齢によっては、赤ん坊の君を抱えての避難だったかもしれない。君の家族はこの地域の村から村へさすらい、労働者として働ける場所で働いた。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君はさまざまな人々の言語を修得している（表側の『言語』の欄に追記済み）。〈動物使い〉と〈生存〉技能の習熟は、君の生育環境と、動物の世話をし、大自然の中で生き延びてきた経験を表している。

ここ数年、君はネヴァーウィンター市内の活気ある造船所で船大工として働いていた。だが、君が何らかの壮大な運命の元にあることは君のまわりの誰の目にも明らかであり、君自身もそう思っていた。君はかつて悪徳船長に立ち向かったことがあり、職場の仲間たちから尊敬されている。いつか、君の真価が発揮される日がやってくる。その時、君は英雄になるだろう。

個人的な目標：自分の運命を決める。“竜の安らぎ”という人里離れた修道院に、大いなる知恵を――ひょっとしたら超自然的な洞察力を――持つという老齢の賢者がいる。この修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。おそらく長老ルナラは、君が己の英雄的な運命とは何なのかを見定め、その運命を成就する正しい道をたどって、君がなるべき英雄になるのを助け導いてくれるだろう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。下の『メモ』欄に、君のキャラクターの見た目を書き込んでもいい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ 2 レベルや 3 レベルになれるかは DM が教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが 1 つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d10）が 1 つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分の hp を回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に 1d10 ＋ 2 を追加する。

2 レベルの特徴

怒涛（どとう）のアクション：君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できる。君は自分のターンにおいて追加で 1 回のアクションを行なえる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

3 レベルの特徴

クリティカル率上昇：君の武器攻撃はダイスの目が 19 ～ 20 でクリティカル・ヒットになる。

SHAWN WOOD

メモ

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. 個人的用途に限り、コピーできます。